

Kinga Galuszka

Smak kina, czyli krótki elementarz języka filmowego

Język filmu to pewien system czy sposób organizowania materiałów wizualnych i dźwiękowych, zarejestrowanych wcześniej na różnych nośnikach. Jak większość systemów służących do komunikowania, a więc przekazywania mniej lub bardziej zakodowanych informacji oraz znaczeń, także i ten ciągle się rozwija, wychodzi na przeciw potrzebom i gustom zmieniającej się widowni, a co więcej – również je kształtuje.

W języku filmu – w przeciwieństwie do mowy, którą posługujemy się na co dzień – prawie każda reguła czy norma może zostać zmodyfikowana lub świadomie pominięta.

Wszystko po to, żeby opowiadać i przekazywać informacje w taki sposób, aby widz mógł niemal automatycznie składać znaczenia zapisane na różnych poziomach obrazu filmowego. Właśnie potrzeba opowiadania była motorem do poszukiwań typowych dla filmu rozwiązań narracyjnych i środków wyrazu, czyli tego, co potocznie nazywamy językiem kina.

Wszystkie dzieła filmowe – zarówno te klasyczne, jak i współczesne, artystyczne, ale też komercyjne, gatunkowe, autorskie – są budowane z materiału poddawanego specyficznemu uporządkowaniu i kodyfikacji. W tym procesie nadaje się filmowi określoną **formę**, czyli zorganizowany system oraz styl, przemyślane przez autora, a ograniczone jedynie dostępnymi technikami kinematograficznymi. Wszystko zaczyna się od najmniejszego, niepodzielnego i statycznego elementu, jakim jest **kadr**. Jego podstawę stanowi **klatka filmowa**, czyli pojedynczy obraz zarejestrowany na taśmie. W kadrowaniu, podobnie jak w obrazach w sztukach plastycznych, stosuje się zasady kompozycji estetycznej (np. mocne punkty kadru, kąty widzenia kamery, symetria, asymetria).

Najmniejszą jednostką budowy filmu, trwającą od momentu włączenia kamery do jej wyłączenia, jest **ujęcie**. Jego styl można opisywać za pomocą różnych parametrów i kategorii związanych z ustawieniem kamery (np. ujęcia z „lotu ptaka” – obiekt filmowany z góry, ujęcia z „perspektywy żabiej” – obiekt filmowany z dołu, ujęcia z punktu widzenia postaci i inne), jej ruchami (np. panoramy, jazdy, szwenki czy travellingi) oraz sposobem kadrowania.

Historia kina zna przypadki filmów zbudowanych tylko z jednego ujęcia (np. filmy pionierskie, a w kinie współczesnym – „Rosyjska arka” Aleksandra Sokurowa).

W sposobie kadrowania najważniejszy jest **plan filmowy**, który definiuje się jako odległość kamery od filmowanego obiektu, przy czym kluczowy parametr przy określaniu miary planu stanowi wielkość człowieka w kadrze. To plany wpływają na to, jaka część przestrzeni zostanie pokazana na ekranie. **Plan totalny (daleki)** służy prezentacji krajobrazu, postać w otaczającej ją przestrzeni jest tu niemal niewidoczna. **W planie ogólnym** człowiek pozostaje częścią większej przestrzeni, bo plan ten służy do zorientowania się w topografii filmowanego świata. **W planie pełnym** dobrze widać całą postać, podczas gdy **plan amerykański** ukazuje człowieka do wysokości kolan, a **plan średni** – do wysokości bioder. **Plan bliski, zwany półzbliżeniem**, odpowiada popiersiu w rzeźbiarstwie, z kolei twarz wypełniająca kadr to **zbliżenie**. **Plan najbliższy, zwany detalem**, pokazuje zaś niewielki fragment postaci lub tła. Zastosowanie któregoś z konkretnych planów jest zwykle uzasadnione: zbliżenia, czyli ujęcia twarzy, używa się często, by podkreślić reakcję emocjonalną bohatera, półzblżenia natomiast wykorzystuje się w scenach rozmów filmowanych w ograniczonej przestrzeni. Oczywiście wielkość planu może zmieniać się w obrębie jednego ujęcia poprzez ruchy kamery (np. najazdy, czyli przejście z planu dalszego w bliższy).

Jednym z najważniejszych środków wyrazu w filmie jest **montaż**. Już kilka lat po wynalezieniu kina stał się on głównym narzędziem utrzymywania ciągłości, budowania filmowych znaczeń, rytmizowania i uatrakcyjniania narracji oraz wpływania na emocje widza. Typ łączenia ujęć w sposób, który możliwie najskuteczniej zaciera różnicę między kolejnymi sklejkami i kieruje uwagę widza na przebieg akcji, to **montaż ciągły**. Jego celem jest kreowanie logiki przyczynowo-skutkowej oraz umożliwianie odbiorcy orientacji w czasie i przestrzeni. Ujęcia montowane na zasadzie ciągłości muszą być graficznie spójne, by widz nie tracił orientacji w czasoprzestrzeni. Innym rodzajem montażu jest tzw. montaż intelektualny, za pomocą którego tworzy się znaczenia naddane, pozanarracyjne. Polega on na zestawieniu ze sobą dwóch różnych obrazów, składających się na nową, abstrakcyjną jakość. Pośród wielu sposobów utrzymywania spójności przestrzeni między ujęciami w kinie klasycznym, najczęściej stosuje się realizacyjną zasadę 180 stopni (tzw. osi akcji). Wyobraźmy sobie kształt koła – liczącego 360 stopni – na którym umieszczono plan filmowy. Koło to przecina w połowie



Filmoteka Szkolna

umowna linia, dzielącą je właśnie na 180 stopni. Kamera ustawiona jest naprzeciwko filmowanej akcji, za ową wyobrażoną linią, tj. osią akcji, której nie może przekroczyć.

Dzięki temu, gdy kręcimy rozmowę dwojga ludzi i podążamy za kierunkami ich spojrzeń, widz nie traci orientacji usytuowania bohaterów w przestrzeni. O znaczeniu montażu filmowego jako kluczowego elementu kreacyjnego w filmie, może świadczyć eksperyment formalny przeprowadzony w latach 1917–1918 przez radzieckiego reżysera i teoretyka kina Lwa Kuleszowa. Ujęcia twarzy znanego aktora Iwana Mozzuchina zostały zmontowane z ujęciami przedstawiającymi talerz zupy, kobietę w trumnie i bawiące się dziecko. Widzowie, oglądając wciąż to samo ujęcie twarzy, widzieli na niej różne stany emocjonalne: na widok zupy twarz aktora zdawała się oddawać jego głód, na widok trumny wyrażała smutek, a na widok dziecka – radość.

Dźwięk to kolejny element budujący filmowe znaczenia. Ścieżka dźwiękowa filmu składa się z dialogów, efektów dźwiękowych różnego pochodzenia oraz muzyki. Dźwięk dobiegający spoza kadru, gdy niewidoczne jest jego źródło, to tzw. dźwięk z offu. Dźwięk ponadkadrowy (*voice-over*) to np. głos narratora, który komentuje zdarzenia, ale sam w nich nie uczestniczy, snuje refleksje na temat sytuacji, które widzimy bądź nie. Ścieżkę tworzą też dźwięki o niejasnym statusie w świecie przedstawionym, sugerujące halucynacje, retrospekcje, wspomnienia itp.

Muzyka – skomponowana na potrzeby konkretnego filmu lub wykorzystująca utwory już istniejące – może współtworzyć znaczenia filmu na wielu poziomach. Nie tylko ilustruje stany psychiczne bohaterów (np. jednej postaci przypisuje się konkretny wątek muzyczny) czy wzmacnia atmosferę filmu, lecz także bywa elementem gry z widzem, który, mając pewną wiedzę, może odczytywać motywy muzyczne wykorzystane przez twórcę dla zbudowania szerszego kontekstu intelektualnego (przykładem mogą być choćby motywy Wagnerowskiej „Walkirii” w słynnej scenie ataku w „Czasie Apokalipsy” Francisca Forda Coppoli).

Ostatnim elementem składającym się na styl dzieła filmowego oraz ewokującym znaczenia jest *mis-en-scène*, czyli **inscenizacja**. Polega ona na aranżacji przedmiotów i ruchu postaci w obrębie obrazu rejestrowanego przez kamerę. To obszar kontrolowany i planowany przez reżysera filmu. Elementami inscenizacji są: oświetlenie, scenografia, rekwizyty oraz aktorzy. Wybór każdego z tych elementów ma znaczenie – niesie z sobą konsekwencje artystyczne i jakościowe. **Światło** w filmie ma taką samą funkcję, jak w fotografii – podkreśla ważne elementy, decyduje o atmosferze danej sceny itd. Podobnie **scenografia**, która buduje świat przedstawiony w dziele. W kinie klasycznym używa się jej jako naturalnego tła dla prezentowanych wydarzeń, najczęściej o charakterze realistycznym. Ale scenografia może pełnić również funkcję dramaturgiczną, tj. być częścią sposobu opowiadania historii (np. w filmie „Między słowami” Sophii Coppoli, w którym umiejscowienie akcji w tokijskiej scenerii informuje widzów o wyobcowaniu i samotności bohaterów). Scenografia, a także rekwizyty, mogą być same w sobie bohaterami filmowymi i budować pozafabularne znaczenia (np. wskutek świadomego przerysowania, ich widocznego ograniczenia lub mieszania porządków).

Ostatnim elementem inscenizacji – co nie znaczy, że najmniej istotnym – jest **gra aktorska**. Można przyjąć, że z tradycji teatralnej kino przejęło różne typy aktorstwa (komediowe, realistyczne; także typy aktorskie takie jak amant, itp.). Choć w miarę rozwoju kina gra aktorska ulegała przemianom i coraz bardziej rosła autonomiczność aktorstwa filmowego w stosunku do tradycji teatralnej, to najbardziej powszechne stało się aktorstwo realistyczne, wywodzące się właśnie z ducha koncepcji teatralnych Konstantego Stanisławskiego z początków XX wieku.

Aktor wnosi do filmu indywidualną cielesność, twarz, kostium, a także *emploi* (czyli rodzaj ról, w których się specjalizuje). Każdy z tych elementów buduje graną postać i poddaje się analizie. Bywa, że styl filmu wymaga określonego rodzaju aktorstwa (inaczej gra się np. w westernach, a inaczej w filmach Bergmana), którego oczekuje reżyser. Bywa jednak i na odwrót, kiedy to aktor dominuje nad pozostałymi środkami wyrazu, narzucając styl filmowi.



Filmoteka Szkolna

Język kina to warsztat służący przekazywaniu treści i znaczeń. Można oglądać filmy, nie znając go, wykorzystując jedynie podstawowe kompetencje widza, wynikające z funkcjonowania w kulturze współczesnej. Ale przyjemność i pożytek intelektualny, jakie płyną z pogłębionej świadomości odbiorczej, są wyjątkowe. Dobrze jest poczuć, jak smakuje kino.